

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Penelitian ini mengungkapkan masalah tentang bagaimana pengaruh penggunaan aplikasi *Entrefriender* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di SMKN 1 Bandung. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat ditarik Simpulan berdasarkan Simpulan umum dan khusus yaitu :

##### 1. Simpulan Umum

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, secara umum hipotesis yang diajukan dalam penelitian diterima, karena pada hasil dilapangan menunjukan penggunaan aplikasi *Entrefriender* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di SMKN 1 Bandung. Aplikasi ini berpengaruh positif dimana terdapat peningkatan rata-rata motivasi belajar siswa dilihat dari empat aspek yang dinilai, yaitu aspek perhatian (*attention*), kesesuaian (*relevance*), percaya diri (*confidence*), dan kepuasan (*satisfaction*).

##### 2. Simpulan Khusus

Secara khusus, hasil penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut :

- 1) Terdapat perbedaan motivasi belajar siswa antara siswa yang menggunakan aplikasi *Entrefriender* dengan siswa yang menggunakan buku pembelajaran pada aspek perhatian. Perbedaan motivasi belajar pada aspek perhatian dapat dilihat dari presentase angket yang telah diisi oleh siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan siswa merasa lebih tertarik pada materi pembelajaran yang menggunakan aplikasi *Entrefriender* dari pada menggunakan buku pembelajaran.
- 2) Terdapat perbedaan motivasi belajar antara siswa yang menggunakan aplikasi *Entrefriender* dengan siswa yang menggunakan buku pembelajaran pada aspek kesesuaian. Perbedaan motivasi belajar pada aspek kesesuaian dapat dilihat dari presentase angket yang telah diisi oleh

siswa dengan penggunaan aplikasi *Entrefriender* pada kegiatan belajar mengajar yang lebih tinggi dibandingkan menggunakan buku pembelajaran.

- 3) Terdapat perbedaan motivasi belajar siswa antara siswa yang menggunakan aplikasi *Entrefriender* dengan siswa yang menggunakan buku pembelajaran pada aspek percaya diri. Perbedaan motivasi belajar pada aspek percaya diri dapat dilihat dari presentase angket yang telah diisi oleh siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan siswa merasa lebih tertarik pada materi pembelajaran yang menggunakan aplikasi *Entrefriender* dari pada menggunakan buku pembelajaran.
- 4) Terdapat perbedaan motivasi belajar siswa antara siswa yang menggunakan aplikasi *Entrefriender* dengan siswa yang menggunakan buku pembelajaran pada aspek kepuasan. Perbedaan motivasi belajar pada aspek kepuasan dapat dilihat dari presentase angket yang telah diisi oleh siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan siswa merasa lebih tertarik pada materi pembelajaran yang menggunakan aplikasi *Entrefriender* dari pada menggunakan buku pembelajaran.

## **B. Rekomendasi**

### **1. Bagi Kepala Sekolah**

- a. Ditemukan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, maka direkomendasikan bagi sekolah untuk mengoptimalkan fasilitas yang ada dan menggunakan berbagai media yang menarik bagi siswa.
- b. Dari hasil penelitian yang diperoleh dimana terdapat perbedaan positif dalam penggunaan aplikasi android, maka disarankan pembelajaran berbasis *mobile learning* ini diterapkan pada setiap pelajaran.

## 2. Bagi Guru

- a. Penggunaan aplikasi *Entrefriender* diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran pada Mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan.
- b. Penggunaan aplikasi *Entrefriender* diharapkan dapat dijadikan pilihan bagi guru dalam kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

## 3. Bagi Siswa

- a. Penggunaan aplikasi *Entrefriender* diharapkan dapat memotivasi dan memudahkan siswa agar lebih mudah memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.
- b. Penggunaan aplikasi *Entrefriender* diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam menyampaikan pendapat pada kegiatan pembelajaran.

## 4. Bagi Masyarakat

- a. Dari penemuan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar maka disarankan bagi masyarakat untuk mencoba menggunakan berbagai alternatif media pembelajaran disamping metode konvensional untuk pembelajaran yang lebih menarik
- b. Bagi masyarakat yang memiliki kemampuan untuk mengembangkan media pembelajaran disarankan untuk lebih produktif dalam menciptakan penemuan penemuan alternatif media pembelajaran baru sehingga dapat berkontribusi untuk kemajuan pendidikan

## 5. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi peneliti yang akan melakukan penelitian lebih lanjut mengenai penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis android.
- b. Penulis juga merekomendasikan kepada peneliti selanjutnya untuk dapat mengkaji lebih luas lagi mengenai aplikasi pembelajaran berbasis

android dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada aspek perhatian, kesesuaian, percaya diri dan kepuasan tidak hanya dilihat dari motivasi belajar saja tapi juga hasil belajar.